

Proyecto «Entornos futuros/ Generaciones futuras»

IVÁN CAPDEVILA CASTELLANOS; VICENTE IBORRA PALLARÉS

Departamento de Expresión Gráfica y Cartografía /
Departamento de Edificación y Urbanismo

Universidad de Alicante

Resumen

Entornos futuros/Generaciones futuras es una experiencia colectiva en que dos generaciones de estudiantes alicantinos (escolares de primaria y estudiantes universitarios) se unen para reflexionar sobre las ciudades del futuro. A partir de los dibujos de los escolares, y partiendo del hecho que las ciudades han de ser parte de la solución al problema de la sostenibilidad, las dos generaciones producen conjuntamente escenarios de futuro utilizando una misma herramienta. En la primera edición, fueron los videojuegos; en la segunda, los *pop-ups*.

Palabras claves: ecología, social, cultural, medioambiental, divulgación, formación, arquitectura, concienciación, videojuegos, interacción, *pop-up*, juego.

Ideología

Planteamos una experiencia colaborativa y participativa piloto en que la ingenuidad creativa de los niños y la energía transformadora de los jóvenes estudiantes de arquitectura encuentran en tres videojuegos (*LittleBigPlanet*, *SimCity 4* y *Garry's Mod*) en la primera edición, y en la construcción de *pop-ups* en la segunda, el lugar común de trabajo donde representar entornos futuros. La experiencia comienza y termina jugando.

El taller no busca, en ningún momento, generar resultados verosímiles o cargados de crítica urbana, sino construir procesos y relaciones entre las cosas. En otras palabras, se trata de establecer el marco docente en que niños y estudiantes de arquitectura adquieran un «conocimiento relacional» (Marina, 2000).

Siguiendo la ideología de Hannah Arendt (1958), «primero acción y luego reflexión», buscamos generar una experiencia relevante para el aprendizaje de niños y no tan niños. Serán ellos quienes sacarán conclusiones en un futuro lejano o más próximo, de manera tal vez inconsciente, y así completarán su proceso formativo.

Desde el primer momento, el proyecto se concibe como una experiencia relajada, sin esa capa de compromiso y crítica, de querer cambiar la ciudad, de sentenciar («esto está bien o está mal»). No queremos plantear un nuevo taller sobre la ciudad cuyos resultados reincidan negativamente en la valoración de lo que nos rodea. Por eso, lo primero que hacemos es eliminar la palabra *ciudad*, que sustituimos por *entorno*. En otras palabras, queremos sustituir el concepto predeterminado (por los prejuicios) de ciudad por el concepto indeterminado de entorno. Son los niños, mediante su creatividad, quienes lo determinarán.

Creemos, pues, más en una actitud entusiasta, positiva y despreocupada, por lo que no nos enfrentamos a una realidad llena de prejuicios, sino desprejuiciada ¿Quién mejor que los niños para ello?

Los niños

Aceptamos la teoría de Cristiano Toraldo di Francia según la cual «el intelectual ya no guía al usuario ni al revés, sino que se convierte en usuario» (citado en Lang y Menking, 2003). El niño, al participar activamente a través de formatos compartidos con los mayores, se convierte en usuario de lo que está imaginando y proyectando, y vuelca su visión crítica, aunque no lo sepa.

Como sabemos, los niños tienen una gran capacidad creativa, debido a su ignorancia, su inocencia o su ingenuidad aplastante. «Los niños arriesgan, improvisan, no tienen miedo a equivocarse. Y no es que equivocarse sea igual a creatividad; pero sí está claro que no puedes innovar si no estás dispuesto a equivocarte, y los adultos penalizamos el error, lo estigmatizamos en la escuela y en la educación, y así es como los niños van perdiendo sus capacidades creativas» (Robinson, 2001).

A medida que crecemos, nos vamos cargando de prejuicios y miedo, de apriorismos. Ello nos impide pensar con claridad, salir de lo conocido. Por eso los niños, son un soplo de aire fresco que nos permite pensar no en lo existente, sino en lo desconocido, en lo posible. Tal vez sea este el momento de apartarnos de lo conocido para descubrir un nuevo mundo de posibilidades acerca de la sostenibilidad, el colectivo público y el entorno construido.

Un contexto de oportunidades

El hecho de sacar a los niños de las aulas, transportarlos a un mundo que no conocen y donde se enfrentan a nuevos retos, que compartirán con otra generación, les ayuda a identificar un nuevo contexto de oportunidades.

Compartimos la visión de Petra María Pérez cuando apunta que «hay numerosas investigaciones que señalan que la creatividad de los niños decrece a lo largo de los años de permanencia en el sistema educativo, de forma que la curiosidad y la búsqueda creativa da paso, con el tiempo, a comportamientos más rígidos, convergentes e inflexibles.

(...) En la escuela, se enseña al niño a amoldarse a los patrones establecidos, a adoptar un pensamiento convergente, en lugar de divergente; al profesor le interesa que los niños contesten lo que se espera acerca de determinados contenidos y que los estudiantes no se salgan de las rutas trazadas» (Pérez, 2007).

Así pues, lejos de la escuela, en un espacio físico diseñado para la innovación y la interacción, sometidos a estímulos por parte de los estudiantes universitarios, etc., los niños reconocen en el nuevo contexto creado un espacio de oportunidad donde pueden liberar toda su capacidad creativa, su ingenio y su inteligencia. Compartimos con Fernando Alberca (2011) la idea de que todos los niños pueden ser Einstein. Tal como él mismo comenta: «Si un maestro pide a un niño que dibuje un paisaje, y el crío es muy original y lo pinta todo de negro, el profesor le rectifica. El profesor no está preparado para ser sorprendido y, habitualmente, no le gusta ser sorprendido. El profesor quiere que las respuestas de los ejercicios y de los exámenes se ajusten a lo que dice el libro o él ha explicado, y eso limita el potencial de los niños, los hace más torpes y menos inteligentes, porque utilizan poco la imaginación, no se les deja ser creativos. Y así pasa que, cuando salen de primaria, y aún más de secundaria, son menos creativos que cuando llegaron a la escuela.»

Nuestra actitud es la contraria. Valoramos la sorpresa, lo personal y poético, lo extravagante a priori, lo inesperado, lo desconocido, etc. Y nuestra labor es construir el contexto para favorecer estas respuestas a la pregunta: «¿Cuál es la imagen de un entorno futuro sostenible?»

Juego = Formato: videojuegos y «pop-ups»

Buscamos un formato que permita la interacción, la participación, la involucración. Entendemos que el formato ha de forzar el juego, pues creemos que el juego no solo es una forma óptima de involucración sino que, «como un impulso humano universal que es, esencialmente, [es] la base en toda cultura» (Huizinga, 1938).

Tanto los videojuegos como los *pop-ups* son los lugares comunes de encuentro y de trabajo. Son formatos que permiten participar a los niños e interactuar tanto con los mayores como con el entorno producido. El niño deja de ser testigo para convertirse en cómplice, y acaba convirtiéndose en actor principal del entorno que imagina y que construyen los mayores.

El objeto del primer taller era crear esa ciudad virtual, pero sin utilizar programas de diseño asistido por ordenador, sino utilizando videojuegos. En algún caso, como *SimCity*, esta construcción era el objeto mismo del juego y descubrimos, por ejemplo, que cualquier intento de construir una ciudad «sostenible» llevaba a la ruina del jugador, ya que la «caja negra» del juego premiaba la ciudad americana, entendida esta como consumidora de recursos e ilimitada en su extensión. En los otros dos juegos, *LittleBigPlanet* o *Garry's Mod*, la ciudad constituía el fondo de la escena. Así, se trabajó con módulos de construcción de escenarios para estos juegos.



Figura 1. Imagen de una de las ciudades generadas a través del videojuego.

En la segunda edición, el objetivo fue rodar un corto de 6 minutos de duración en que se narrara la historia de tres ciudades. Todo el vídeo tenía que realizarse con *pop-ups* o construcciones de papel. La mitad del taller se dedicó a la construcción de estas ciudades y la otra mitad, al rodaje del corto.

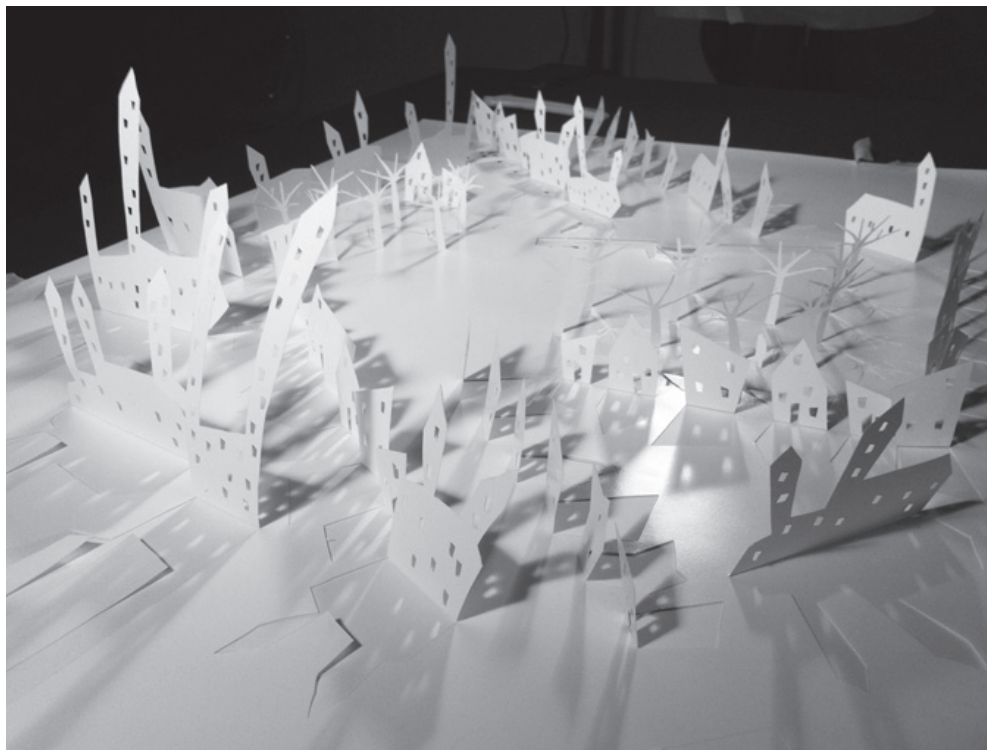


Figura 2. Vista de una de las ciudades de papel durante la grabación del corto.

Trama

La experiencia comienza en el colegio. Se plantea la pregunta: ¿Cuál es la imagen de tu entorno futuro sostenible? Se seleccionan 9 dibujos de 9 alumnos.

Se configura la sala de trabajo, fuera del colegio y de la universidad, en algún lugar público de la ciudad. En este lugar, permanecen todos juntos durante cuatro días. Los estudiantes de arquitectura forman tres grupos. Cada grupo elige tres dibujos y tres alumnos para desarrollarlo.



Figura 3. Algunas de las ciudades dibujadas por los niños.



Figura 4. Alumnos de arquitectura observando los dibujos realizados por los niños.

El primer paso es que los estudiantes redibujan los dibujos de los niños según las lógicas de sus respectivos juegos y de su propia reinterpretación. Este nuevo dibujo ha de ser editable por los niños. El paso siguiente es que los niños actúan sobre los dibujos de los mayores adaptando lo representado a su ideología. Este se convierte en el material de base para construir los entornos virtuales o en papel. Los niños no están presentes todo el día ya que el taller se realiza durante la época escolar, por lo que los avances y las interpretaciones que los alumnos de arquitectura realizan durante la mañana han de ser testadas con los niños por la tarde, de modo que los niños son los verdaderos directores de equipo y son ellos quienes han de validar el trabajo que han realizado de forma conjunta. A partir de ahí, en tres sesiones críticas, unos juegan con lo que los otros han construido, y así se produce un intercambio de opiniones y de visiones sobre lo representado.



Figura 5. Sesión de trabajo entre universitarios y alumnos de primaria.

Expertos

Como ya se ha comentado, aunque las herramientas eran sencillas, en la mayoría de los casos resultaban ajenas a los participantes, por lo que era necesaria una parte de formación

(tanto para los mayores como para los niños) para poder desarrollar el trabajo en un tiempo muy limitado: cuatro días.

En la primera edición, todos los participantes se tenían que convertir en auténticos freaks. Para ello, contamos con ByteRealms, informáticos que nos enseñaron los mejores trucos de los juegos utilizados. Además, el arquitecto Ángel Borrego nos contó su experiencia con el pulp y la cultura de masas en relación con la arquitectura.

En la segunda edición, contamos con Mariví Garrido, arquitecta argentina dedicada profesionalmente a la construcción de *pop-ups*, y con la experiencia de Luis Úrculo y Ático 4 para la ideación y el rodaje de los cortos.



Figura 6. Vista del proceso de grabación del corto en la segunda edición del taller EF/GF.

El taller concluye con la presentación pública de los resultados a todos los compañeros de los alumnos de primaria seleccionados. Y, ¿cómo no?, jugando...

Vídeo del *pop-up*: <http://vimeo.com/23573620>

Documental: <http://vimeo.com/23897846>

Nota. Las dos ediciones realizadas del taller "Entornos futuros/Generaciones futuras" se llevaron a cabo en el Aula CAMON de Alicante y fueron organizadas por PLAYstudio y May Day Gestión Cultural.

Referencias bibliográficas

- ALBERCA, F. *Todos los niños pueden ser Einstein*. Córdoba: El Toro Mítico, 2011.
ARENDT, H. *The Human Condition*. Chicago: University of Chicago Press, 1958.
LANG, P.; MENKING, W. *Superstudio: Life without Objects*. Milán: Skira, 2003.
MARINA, J. A. *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona: Anagrama, 2000.
PÉREZ, P. M. *El brillante aprendiz*. Barcelona: Ariel, 2007.
ROBINSON, K. *Out of Our Minds: Learning to Be Creative*. Londres: Capstone, 2001.